

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Tindak kekerasan merupakan hal yang sangat meresahkan bagi masyarakat, terutama yang dilakukan oleh remaja dengan persentase kasus kenakalan remaja meningkat 36,66 % di tahun 2012 berdasarkan data dari catatan akhir Polda Metro Jaya (Felisiani, 2012). Banyak aksi-aksi kekerasan baik individual maupun secara massal atau kelompok sudah menjadi berita harian. Aksi-aksi kekerasan dapat terjadi dimana saja, seperti di sekolah, jalan-jalan, maupun di kompleks perumahan atau perkampungan. Aksi tersebut dapat berupa kekerasan secara verbal (mencaci maki) maupun kekerasan fisik (menendang dan memukul). Pada kalangan remaja aksi yang biasa disebut sebagai tawuran pelajar adalah hal yang sudah biasa dilakukan terutama di kota-kota besar. Sebagai contoh, tawuran antar SMK Muhammadiyah, SMK Ksatrian dan SMK Murni Solo pada 4 September 2013 di Jalan Dr. Wahidin Solo sekitar pukul 12.00 WIB yang terdapat beberapa pelajar korban pemukulan dan seorang Guru yang terkena lemparan batu dalam tawuran tersebut (Setiyadi, 2013).

Hal-hal yang terjadi pada saat remaja melakukan tindak kekerasan baik secara fisik maupun verbal seperti yang banyak terjadi pada kasus-kasus tawuran pelajar tersebut merupakan bentuk perilaku agresif dari seorang individu maupun kelompok. Perilaku agresif adalah perilaku yang bermaksud menyakiti makhluk hidup lain secara fisik dan verbal sehingga dapat merugikan orang lain (Bailey

dalam Silvia dan Iriani, 2003). Terdapat banyak hal yang mempengaruhi munculnya perilaku agresif pada remaja yang salah satunya melalui peran media.

Perilaku agresif pada remaja dapat dipengaruhi oleh faktor sosial, lingkungan, dan situasional (Koesworo, 1988). Salah satu penyebab perilaku agresif dalam faktor sosial adalah melihat model-model agresif. Banyaknya model-model perilaku agresif dapat didukung melalui media TV, film, dan permainan (*game*) yang dapat meningkatkan perilaku agresif remaja terhadap orang lain. Sehingga tingginya intensitas melihat atau bermain *game* dapat meningkatkan perilaku agresif pada remaja. Hal tersebut didukung dengan hasil riset yang telah ditemukan bahwa *game* yang bertema kekerasan cenderung mempengaruhi pemainnya menjadi lebih agresif pada orang lain (Trianti, 2013).

Perkembangan media yang maju seiring perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) memunculkan banyaknya media permainan seperti *gameboys*, *playstation*, dan *game center*. Banyaknya jenis dan tema permainan yang berkembang memunculkan banyaknya permainan yang bertema kekerasan yang memicu perilaku agresif pada remaja. Seperti yang diberitakan pada stasiun televisi TVOne pada tanggal 31 Desember 2012 pada pukul 13.36 WIB, ada remaja yang melakukan tindakan pencurian di minimarket di daerah ibu kota Jakarta yang dilakukan oleh remaja karena terinspirasi oleh permainan *game* online yang bertema kekerasan Point Blank (tembak-tembak). Remaja tersebut menodongkan pistol mainan untuk melakukan aksinya.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan dalam Jurnal Developmental Psychology diperoleh fakta bahwa remaja yang senang bermain *game* bertema

kekerasan dapat menyimpulkan bahwa tindak kekerasan adalah cara yang paling efektif dan tepat untuk menangani konflik dan kemarahan dalam dirinya (Yulianingsih, 2012).

Tingkat kesenangan remaja terhadap permainan game yang berlebihan menunjukkan ketidak mampuan remaja dalam mengendalikan. Hal ini dapat dimaklumi berdasarkan pendapat Hartono (Novianto, 2008) bahwa salah satu faktor yang mempengaruhi bermain game karena individu dapat menemukan dunia yang didambakan atau di idam-idamkan di dunia maya. Kalau di dunia nyata, misalnya, pemain yang dalam kehidupan nyata tidak memiliki teman maka didalam game pemain dapat mencari teman sebanyak banyaknya, ataupun pemain dapat menjadi tokoh yang selalu di idolakannya.

Dengan menyaksikan atau meniru tokoh dalam game tersebut terjadilah proses belajar dari model yang melakukan kekerasan sehingga akan memunculkan perilaku agresi. Ada penularan perilaku (Fisher dalam Sarwono, 2006) yang disebabkan oleh seringnya seseorang melihat atau meniru adegan perilaku agresi melalui media cetak maupun elektronik. Jadi, pemain menemukan dunia baru yang didambakan dan yang lebih menggiurkan sehingga kegiatan bermain game online menjadi suatu kebiasaan yang disukai sehingga menginspirasi mereka pada tokoh atau model yang dia suka.

Fasilitas internet bukanlah hal yang sulit lagi didapat, kebanyakan remaja sekarang memiliki fasilitas internet baik di sekolah maupun di rumah. Namun meskipun ada fasilitas internet di rumah untuk bermain *game online*, remaja lebih memilih main *game online* di warnet. Hal itu disebabkan oleh di warnet lebih

banyak teman dan bisa lebih bebas tanpa terawasi oleh orang tua. Pada dasarnya permainan *game online* juga memiliki aspek atau manfaat positif, antara lain yaitu sebagai merupakan sarana bagi individu untuk menyalurkan ketegangan yang disebabkan oleh pembatasan lingkungan terhadap perilaku individu, melalui eksperimentasi dalam bermain individu lebih kreatif dan dapat merancang sesuatu yang baru dan berbeda sehingga menimbulkan kepuasan psikologis. Namun kenyataannya yang ada perilaku para remaja cenderung melakukan tindakan negatif seperti agresivitas, khususnya bagi mereka yang sering bermain game bertema kekerasan (*fighting*) seperti Point Blank (tembak-tembakan), Smack Down, Taken, Lost Saga yang lebih didominasi oleh permainan yang mengutamakan kekuatan fisik.

Pada kasus tersebut diatas, perilaku agresi yang dilakukan remaja dan kaitannya dengan *game online* yang dimainkannya, tidak terlepas dari perubahan yang dirasakan remaja tersebut dalam masa perkembangannya. Perubahan baik emosi, tubuh, minat, pola perilaku membuat remaja menjadi lebih labil dalam mengekspresikan diri. Hurlock (2001) menjabarkan bahwa remaja yang mengalami tahap perkembangan tersebut apabila tidak sesuai dengan harapannya, maka akan mencari jalan keluar yang kadang-kadang tidak sesuai dengan norma. Hal ini dapat terjadi karena emosi remaja belum stabil, sehingga perilaku yang seringkali tampak adalah mencari perhatian dengan melakukan hal-hal negatif, seperti perilaku agresif.

Berdasarkan ulasan masalah di atas, maka penulis mengambil rumusan masalah “Apakah terdapat hubungan antara Intensitas Bermain *Game Online*

Bertema Kekerasan dengan Perilaku Agresif Pada Remaja?. Berdasarkan rumusan masalah di atas maka penulis mengadakan penelitian dengan judul “**Hubungan antara Intensitas Bermain Game Online Bertema Kekerasan dengan Perilaku Agresif Pada Remaja**”.

### **B. Tujuan Penelitian**

Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini diantaranya adalah:

Untuk mengetahui hubungan antara intensitas bermain *game online* bertema kekerasan dengan perilaku agresif pada remaja di Surakarta dengan menggunakan *product moment*.

### **C. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang diharapkan dapat diambil dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi remaja. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan informasi mengenai intensitas bermain *game online* bertema kekerasan dan perilaku agresi.
2. Bagi orangtua. Memberikan informasi kepada orang tua tentang intensitas bermain *game online* bertema kekerasan dan perilaku agresi anak remaja mereka, sehingga orang tua dapat mengetahui perkembangan anak remaja dan lebih memperhatikan kebutuhan anak remajanya terutama untuk mengetahui kegiatan anak ketika sekolah atau pun pulang sekolah.

3. Bagi peneliti selanjutnya. Hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi dan acuan dalam mengembangkan penelitian yang sejenis, terutama yang berkaitan dengan intensitas bermain *game online* bertema kekerasan dan perilaku agresi.